

SPIELANLEITUNG

“KOMM’ GUT HEIM!”

Für 2 bis 6 Spieler zwischen 5 und 11 Jahren

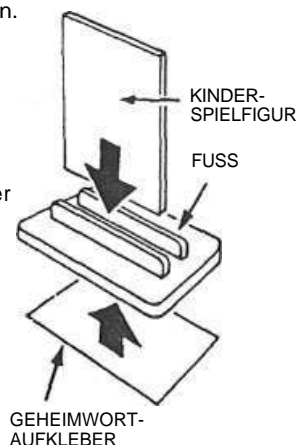
Ein Wort an die Eltern:

Das Parker-Spiel "Komm' gut heim!" mit dem Sicher und Schlau-Team wurde in Zusammenarbeit mit Eltern und Fachleuten entwickelt. Es soll den Kindern auch dann sicheres Verhalten vermitteln, wenn sie nicht unter Aufsicht ihrer Eltern oder von Vertrauenspersonen stehen. Wir hoffen, daß dieses Gesellschaftsspiel Sie anregt, mehr über die Sicherheit von Kindern nachzudenken. Die im Spiel dargestellten Situationen entsprechen möglichen realen Vorfällen.

Das Spiel versetzt Kinder - auch schon im Vorschulalter - in die Lage, möglicherweise gefährliche Situationen zu erkennen und durch richtige Entscheidungen sicher zu umgehen. Das Spiel will nicht belehren und nicht einschüchtern. Wir sind für die Zukunft unserer Kinder verantwortlich. Dieses Spiel soll ein Beitrag sein, diese Zukunft zu sichern.

Zum Spiel gehören:

- 1 Spielbrett
- 1 Drehscheibe
- 6 Kinder-Spielfiguren
- 6 Kinder-Spielfiguren-Füße
- 4 Erwachsenen-Spielfiguren
- 4 Füße dazu
- 50 Fragekarten
- 4 leere Karten
- 75 Sicherheitschips
- 6 Geheimwort-Aufkleber



Vorbereitung des Spiels:

1. Löse vorsichtig die Spielfiguren aus den Pappbögen.
2. Klebe einen Geheimwort-Aufkleber unter jeden der 6 kleinen Spielfiguren-Füße.
3. Stecke die kleinen und die großen Spielfiguren in ihre Füße.
4. Leere die Tüte mit den Sicherheitschips in die Spielschachtel.
5. Stelle die Erwachsenen-Spielfiguren auf ihre Plätze auf dem Spielbrett.
6. Jeder Spieler sucht sich eine Spielfigur aus.
7. Die Fragekarten werden gemischt und mit der Frageseite nach oben in die Vertiefungen der Spielschachtel gelegt.
Für Eltern, die Fragekarten für ganz bestimmte, nur in dieser Familie bedeutsame Situationen in das Spiel einfügen möchten, gibt es 4 leere Karten, die nach Bedarf beschriftet werden können.

8. Lerne Dein Geheimwort auswendig.

9. Stellt Eure Kinder-Spielfiguren auf das Startfeld mit der Schule.

Wichtig: Bevor Ihr anfangt, schaut noch einmal unter Eure Spielfigur, damit ihr Euer Geheimwort nicht vergeßt.

Spielverlauf:

Es geht in "Komm' gut heim!" darum, von der Schule durch Euer Wohngebiet sicher mit möglichst vielen Chips nach Hause zu kommen. Chips gibt es, wenn Ihr entweder zu mehreren geht oder wenn Ihr auf das Feld Nummer Sicher kommt, Fragen richtig beantwortet oder Euer Geheimwort auswendig kennt. Wer mit den meisten Sicherheitschips zu Hause ankommt, hat gewonnen.

Spielregeln für Schulkinder:

Jeder Spieler stößt die Drehscheibe an. Der mit der höchsten Zahl beginnt. Bleibt der Zeiger auf dem Feld GEFAHR! stehen, muß der Spieler noch einmal drehen. Dann geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Wenn Du an der Reihe bist, stößt Du die Drehscheibe an und ziehst mit Deiner Spielfigur die angezeigte Zahl Felder vorwärts. Jetzt können ganz verschiedene Dinge im Laufe des Spiels passieren.

Zusammengehen:

So kannst Du beispielsweise auf ein Feld gelangen, auf dem sich bereits andere Spielfiguren befinden. Wenn Du auf ein Feld kommst, auf dem schon eine Spielfigur steht, habt Ihr Euch zusammengeschlossen und geht zusammen weiter. Es ist nämlich eine gute Idee, zusammen zu gehen. Denn vier Augen sehen mehr als zwei und können also mehr Gefahren entdecken. Für jeden Spieler, der schon auf dem Feld ist, bekommst Du einen Sicherheitschip. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe. Landet zum Beispiel Spieler A auf einem Feld, wo schon Spieler B steht, bekommt Spieler A einen Chip, weil er mit B zusammengehen kann. Landet dann auch noch Spieler C auf dem gleichen Feld, bekommt Spieler C zwei Chips, weil er mit A und B zusammengehen kann.

Hast Du Dich einmal mit anderen Spielern zusammengetan, könnt Ihr solange Ihr wollt zusammengehen. Wer an der Reihe ist, nimmt einfach außer der eigenen Figur so viele Figuren anderer Spieler mit sich, wie er will. Hat sich zum Beispiel Spieler A mit Spieler B und C zusammengetan und dreht A eine vier, so kann er jetzt entweder allein vier Felder weitergehen oder einen oder mehrere Mitspieler mitnehmen.

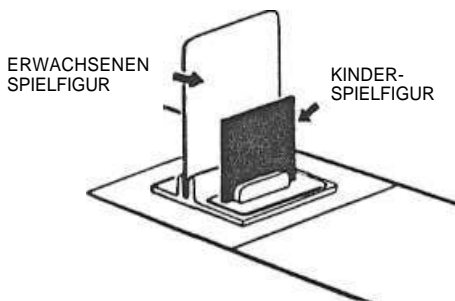
Wer glaubt, durch Zusammengehen kommt man nicht schneller voran als die Mitspieler, der hat Recht. Aber in "Komm' gut heim!" ist das trotzdem besser. Wer zusammengeht, ist auch auf dem Feld GEFAHR! sicher, verläuft sich nicht, darf auf das Toilettenfeld und braucht den Notruf nicht. Wer an der Reihe ist und mit den anderen Spielfiguren zusammengeht, darf keine Figur allein in einer gefährlichen Situation zurücklassen. Wenn Ihr zum Beispiel zu dritt auf dem Toilettenfeld gelandet seid, darfst Du in Deinem nächsten Zug entweder allein weitergehen oder mußt alle Mitspieler mitnehmen. Einer aus dem SICHER UND SCHLAU-Team läßt nie jemanden an so einem Ort zurück.

Erwachsene und Geheimwort:

Es gibt auf dem Spielbrett vier Erwachsenen-Felder (Schülerlotse, Vertrauensperson, Polizei). Zu jedem führen zwei Wege. Von diesen Feldern aus kann man mit vertrauenswürdigen Erwachsenen zusammengehen. Sie bringen Euch sicher durch einen Teil Eures Wohngebietes. Eure Eltern haben zwei von den Erwachsenen Euer GEHEIMWORT verraten, damit Ihr Euch daran erkennt. Die beiden anderen Erwachsenen sind der Polizist und der Schülerlotse. Zu den Erwachsenen kommt man über zwei verschiedene Eingänge:

Landest Du auf dem Eingang, wo GEHEIMWORT steht, mußt Du die Drehscheibe drehen. Zeigt der Pfeil auf einen farbigen Abschnitt, der auch Dein Geheimwort enthält, mußt Du das Wort laut sagen und Deinen Mitspielern zum Beweis die Unterseite Deiner Spielfigur zeigen. War es richtig, darfst Du das Feld der Vertrauensperson betreten.

Kommst Du auf einen Eingang mit dem STOP-Schild oder einer Polizeimarke, mußt Du die Drehscheibe drehen. Zeigt der Pfeil auf einen Abschnitt mit diesem Symbol, darfst Du das Erwachsenen-Feld betreten.



Auf dem Erwachsenenfeld stellst Du Deine Spielfigur auf den Fuß der Erwachsenenfigur. Von da an ziehst Du zusammen mit der Vertrauensperson, so als wärt Ihr eine Spielfigur. Die Vertrauensperson begleitet Dich bis zum Trennungsfeld, auf dem der Pfeil zurück zum Erwachsenenfeld zeigt. Von hieraus mußt Du allein weitergehen, bis Du Dich mit anderen Spielern oder einer anderen Vertrauensperson zusammenschließen kannst. Die Vertrauensperson, die sich von Dir getrennt hat, wird wieder auf ihr Ausgangsfeld gestellt.

In Begleitung einer Vertrauensperson seid Ihr sicher vor GEFAHR!, verlauft Euch nicht, dürft auf das Toilettenfeld, braucht den Notruf nicht und könnt sogar den Schleichweg über den Parkplatz nehmen!

Stand der Pfeil nach dem Drehen nicht auf Deinem Geheimwort oder dem richtigen Symbol, mußt Du bleiben, wo Du bist, und es in der nächsten Runde noch einmal versuchen.

Hast Du Dein Geheimwort nicht gewußt, mußt Du zum letzten Feld NUMMER SICHER zurück. Du kannst nur mit einer Vertrauensperson gleichzeitig gehen. Ist gerade keine Vertrauensperson auf ihrem Feld, wenn Du am Eingang angekommen bist mußt Du solange warten, bis sie wieder zurückkommt. In der Zwischenzeit kommt einfach der nächste Spieler an die Reihe.

NUMMER SICHER:

Kommst Du beim Vorwärtsgehen auf ein NUMMER SICHER-Feld, bekommst Du einen Sicherheitschip. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

Diesen Chip gibt es zusätzlich. Egal wieviele Chips Du schon dafür bekommst, daß Du auf diesem Feld mit anderen Spielfiguren zusammenkommst.

Mußt Du **rückwärts** zum letzten NUMMER SICHER-Feld, gibt es dafür keine Sicherheitschips - auch nicht, wenn auf dem Feld Spielfiguren stehen, mit denen Du nun zusammengehst.

SICHER UND SCHLAU-Team:

Die Felder des Sicher und Schlau-Teams sind eine sehr gute Gelegenheit, sicheres Verhalten zu lernen. Spieler, die auf so einem Feld landen, ziehen eine Karte vom Stapel mit den kritischen Situationen. Ihr lest die Karte laut vor und beantwortet sie. Alle Fragen auf den Karten beschreiben Situationen, wie sie sich auch in Wirklichkeit schon ereignet haben. Ist die Antwort richtig, bekommt man einen Sicherheitschip. Bei einer falschen Antwort muß man zum letzten NUMMER SICHER-Feld zurück.

NOTRUF 110:

Landet Deine Spielfigur allein auf dem Feld NOTRUF 110, mußst Du das nächste Mal, wenn Du an der Reihe bist, die Drehscheibe anstoßen. Zeigt der Pfeil auf einen der beiden Abschnitte mit dem Telefon, darfst Du die angezeigte Zahl Felder vorrücken. Zeigt der Pfeil woanders hin, mußst Du es in der nächsten Runde noch einmal versuchen.

Wenn Du auf das Feld NOTRUF 110 kommst und mit anderen Spielfiguren oder Erwachsenen zusammengehst, brauchst Du die Drehscheibe nicht zu drehen. Du ziehst ganz einfach die angezeigte Zahl Felder.

Toilette:

Dieses Feld darfst Du nur in Begleitung anderer Spieler oder einer Vertrauensperson betreten. Kommst Du alleine auf dieses Feld, mußst Du zum letzten NUMMER SICHER-Feld zurück.

Parkplatz:

Den Schleichweg über den Parkplatz darfst Du nur in Begleitung einer Vertrauensperson benutzen.

Gewinnen:

Der erste Spieler, der **genau** mit der gedrehten Zahl auf dem Feld ZU HAUSE landet, bekommt drei Sicherheitschips. Nur der erste Spieler muß genau auf das ZU HAUSE-Feld landen. Der zweite Spieler, der ankommt, bekommt noch zwei Chips, der dritte einen. Dann spätestens ist das Spiel zu Ende (bei weniger Spielern natürlich früher).

Jetzt zählen alle Mitspieler ihre Sicherheitschips. Wer am meisten hat, ist Sieger.

Merke Dir: Wer zuerst zu Hause ist, hat es nicht immer am besten gemacht!

SPIELREGELN FÜR VORSCHULKINDER

Worum geht es:

Vorschulkinder spielen "Komm¹ gut heim!" am besten als Wettrennen. Die Kinder drehen die Scheibe, ziehen auf dem Spielbrett und versuchen, als erster mit möglichst vielen Chips zu Hause zu sein.

Um aus dieser Spielversion möglichst großen Nutzen zu ziehen, sollten sich die Eltern mit den Situationen auf dem Spielbrett vertraut machen und die Fragekarten lesen. Sie verfolgen dann das Spiel oder spielen selber mit. Dabei können den Kindern wichtige Grundsätze sicheren Verhaltens eingeprägt werden.

Bei dieser einfachen, schnellen Version des Spiels braucht keiner der Spieler lesen zu können. Trotzdem ergibt sich die ideale Gelegenheit für Eltern und Kinder, gemeinsam zu entdecken, wie man sich sicher und schlau verhält.

Bevor es losgeht, sehen alle Mitspieler unter ihre Spielfigur und merken sich das Bild ihres Geheimwortes.

Spielen:

Wer an der Reihe ist, stößt die Drehscheibe an und zieht soviele Felder vor, wie der Pfeil anzeigt. Wie es weiter geht, hängt von dem Feld ab, auf dem Du stehst:

Zusammengehen (besetztes Feld):

Es ist immer richtig, zusammenzugehen. Wenn Du auf einem Feld landest, auf dem schon eine Spielfigur steht, hast Du Dich mit allen Spielern auf diesem Feld zusammengetan und bekommst Sicherheitschips.

Für jede Figur, die schon vor Dir auf dem Feld war, gibst es einen Chip. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

Kommt zum Beispiel Spieler A auf das Feld mit Spieler B, bekommt er einen Sicherheitschip, weil er nun mit Spieler B zusammengehen kann. Landet jetzt auch noch Spieler C auf dem gleichen Feld, bekommt er zwei Chips: einen für Spieler A und einen für Spieler B.

Gefahr!:

Wer beim Drehen der Scheibe mit dem Pfeil auf dem Feld GEFÄHR! landet, muß zum letzten Feld NUMMER SICHER zurück.

Erwachsene und Geheimwort:

Es gibt auf dem Spielbrett vier Erwachsenen-Felder (Schülerlotse, Vertrauensperson, Polizei). Zu jedem führen zwei Wege. Auf diesen Feldern warten vertrauenswürdige Erwachsene, an die Du Dich wenden kannst, wenn Du in Schwierigkeiten bist.

Es gibt Eingänge zu den Erwachsenen-Feldern, auf denen GEHEIMWORT steht, andere haben eine Polizeimarke oder ein STOP-Zeichen. Landest Du auf GEHEIMWORT, mußt Du die Drehscheibe anstoßen und schauen, ob der Pfeil in einen Abschnitt zeigt, in dem das Bild von Deinem Geheimwort steht. Zeigt der Pfeil auf Dein Bild, sagst Du laut das Geheimwort und zeigst Deinen Mitspielern als Beweis die Unterseite Deiner Spielfigur.

Kommst Du auf das STOP-Feld oder die Polizeimarke, mußt Du wieder drehen. Diesmal muß der Pfeil auf einen Abschnitt zeigen, in dem das gleiche Zeichen steht, auf dem sich Deine Spielfigur befindet.

Hast Du beim Drehen Glück gehabt oder Dein Geheimwort gewußt, bekommst Du einen Sicherheitschip. Dann kommt der nächste Spieler an die Reihe.

NUMMER SICHER:

Kommst Du beim Vorwärtsgang auf ein Feld NUMMER SICHER, bekommst Du einen Sicherheitschip und der nächste Spieler ist an der Reihe. Diesen Chip gibt es zusätzlich, egal wieviele Chips Du schon bekommst, auch wenn Du Dich auf diesem Feld mit anderen Spielfiguren zusammentust.

Mußt Du rückwärts zum letzten NUMMER SICHER-Feld, gibt es dafür keine Sicherheitschips - auch nicht, wenn auf dem Feld Spielfiguren stehen, mit denen Du nun zusammengehst.

SICHER UND SCHLAU-Team:

Kommst Du auf ein Feld SICHER UND SCHLAU-Team, drehst Du einfach noch einmal die Drehscheibe.

NOTRUF 110:

Landet Deine Spielfigur auf dem Feld NOTRUF 110, mußt Du das nächste Mal, wenn Du an der Reihe bist, die Drehscheibe anstoßen. Zeigt der Pfeil auf einen der beiden Abschnitte mit dem Telefon, darfst Du die angezeigte Zahl Felder vorrücken. Zeigt der Pfeil woanders hin, mußt Du es in der nächsten Runde noch einmal versuchen.

Toilette:

Kommst Du auf das TOILETTE-Feld, mußt Du zum nächsten NUMMER SICHER-Feld zurück.

Parkplatz:

Der Schleichweg über den Parkplatz wird in der Vorschulversion nicht benutzt.

Gewinnen:

Bei einem Spieler, der genau mit der gedrehten Zahl auf dem ZU HAUSE-Feld landet, bekommt drei Sicherheitschips. Nur der erste Spieler muß genau auf dem ZU HAUSE-Feld landen. Der zweite Spieler, der ankommt, bekommt noch zwei Chips, der dritte einen. Dann spätestens ist das Spiel zu Ende.

Jetzt zählen alle Mitspieler ihre Sicherheitschips. Wer am meisten hat, ist Sieger.

Merke Dir: Wer zuerst zu Hause ist, hat es nicht immer am besten gemacht.



000015 105136

VERBRAUCHER-SERVICE Wir stellen jedes Produkt mit besonderer Sorgfalt her. Wenn jedoch trotzdem mit diesem Produkt etwas nicht in Ordnung sein sollte, dann schreiben Sie uns bitte kurz an die nachstehende Anschrift:

Kenner Parker

Deutsche Niederlassung, Verbraucher-Service, Klöcknersraße 1, 6054 RODGAU 3